



Choisir le bon trajet

La DTN de la FFB vous propose une série de fiches techniques, consacrées au 3 Bandes et s'adressant à des joueurs du niveau technique 2 (environ 0.500 à 0.700 de moyenne générale sur 3,10 m ; voir organigramme de l'accueil, de l'initiation et de la formation de la FFB pour le billard carambole).

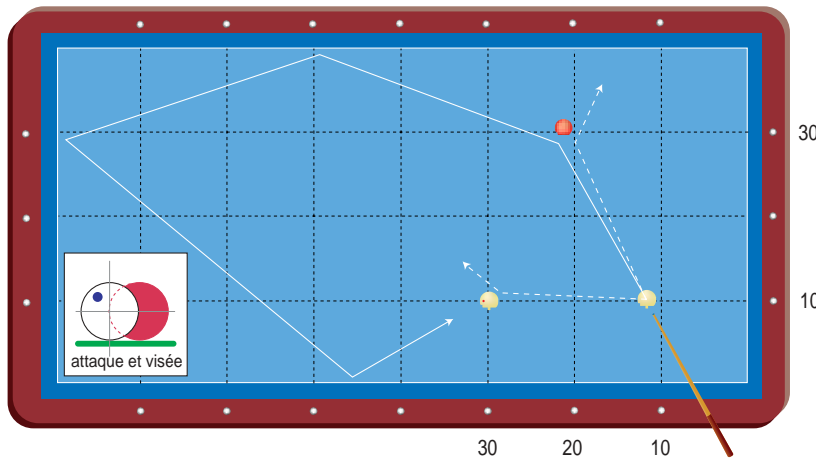


figure n°1

Les trajectoires à droite de la blanche et à droite de la rouge (représentées en pointillé) nécessitent un réglage en hauteur difficile, compte tenu des distances entre les billes 1 et 2.

La solution la plus fiable consiste à jouer à gauche de la rouge, en s'appuyant sur le rejet naturel avec un éventuel réglage d'effet.

Un entraînement sur différents angles de départ et d'arrivée permet d'améliorer sa connaissance du trajet de la bille 1.

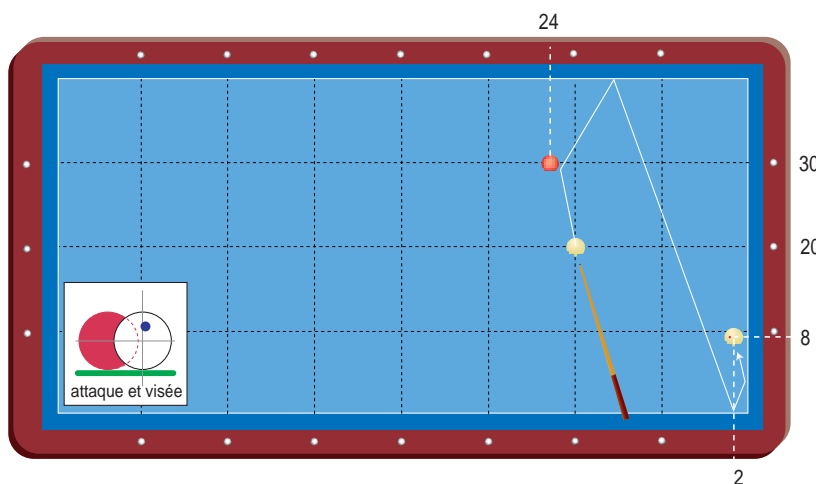


figure n°2

La solution à gauche de la rouge est rendue difficile de part l'orientation des billes 1 et 2. Nous serions alors contraint de jouer un réglage d'effet contraire trop précis.

Dans la trajectoire grande bande, grande bande, petite bande, la bille 3 est plus grosse qu'il n'y paraît. En jouant doucement, sans trop de bille et avec un réglage d'effet latéral, le pourcentage de réussite est important.

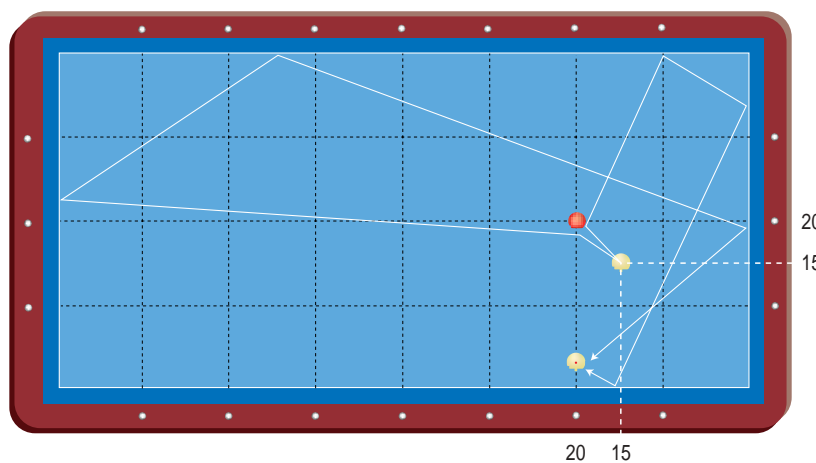


figure n°3

Le trajet à gauche de la rouge, en longueur (en bleu), aussi bien que la trajet à droite, en développé ne présentent pas de difficultés particulières.

Dans ces conditions, que choisir ?

Ce que vous sentez le mieux au moment de jouer fera l'affaire. L'important est ici de trancher nettement entre les deux solutions pour se concentrer sur le choix retenu.

Les numérotations en marge des dessins, dont l'unité est égale à 1/10ème de mouche (environ 3,5 cm), correspondent aux projections du centre de la bille sur le corps de bandes, afin de positionner précisément les billes sur la surface de jeu.